ALIENS™

A Comic Book Adventure

Manual in English, Manuel en Français,
Handbuch auf Deutsch

Dark Horse Interactive

Mindscape Entertainment

Cryo

ALIENS™

A Comic Book Adventure

User's Manual

Table of Contents

Base Story

Space is cold, dark, silent. Few individuals look forward to extended deep space transit. It is the rare individual who chooses to work and live there.

In 2121 Colonial Intelligence Command, utilising the combined resources of the remaining industrialised societies of Earth, began the first terraforming missions to deep space. The mission: transform dead worlds of rock and ice into flourishing planets capable of supporting Terrans who need to escape the pollution and overpopulation of Earth. This is accomplished by injecting lithophagic bacteria into the environment, spurring oxygen catabolism and, ultimately, life.

There were few volunteers initially, conscription being the norm. In time, though, many chose to sign up for the "greater glory of the CIC." This is the story of four such people.

——

2157 The USS Sheridan is returning to Earth from its latest CIC forming assignment. Mission Commander Hericksen, Captain Williams, Science Officer O'Connor and Doctor McGuiness are seasoned veterans. They have worked closely for months now, creating life on dead worlds. Successful mission completion is possible only by their working together as a team. They do that routinely, but at times tempers and tensions do flare. Three men, one woman. They have been in cryonic suspension for 200 days when the Sheridan's control system, MOM, receives an automated Class III SOS. The source: Planet B54c. CIC protocol dictates the "mud farmers" respond, whether they want to or not: MOM automatically defrosts them in response to the SOS.

Planet B54c is a Class 12 mining colony in Epsilon sector Barnard-234, near the periphery of Alpha Centauri. Staffed by less than forty humans, some robots and synthetics, the colony is an unknown quantity. SOSs from other vessels are one thing; a colony's SOS could mean an epidemic, environmental failure, anything.

Even this close to a settled colony, space is cold, dark, silent — the way Aliens like it.

CIC - CLASSIFIED

Name: Hericksen, Henry

Rank: Lieutenant Commander
Assignment: Mission Commander

Personal Data:

DOB: 20/04/23

Born: Cocoa Beach, Florida, USA, Earth

Education: B.A., Physical Education, University of Florida

Military Career: Enlisted, US Army, 2145

Advanced to rank of Captain

Court-martialed, stripped of rank, 2154 - Acted with cowardice on the battlefield, Betelgeuse Campaign, left one of his company to die in Xenomorph attack.

Psychological Profile: IQ 115, mixed narcissistic/compulsive personality, no psychotic potential

CIC - CLASSIFIED

Name: Williams, Mac

Rank: Captain
Assignment: Flight Specialist

Personal Data:

DOB: 21/03/21

Birthplace: Bronx, New York, USA, Earth

Education: B.S. Aeronautics, City College of New York

Military Career: None

Psychological Profile: IQ 125, mixed histrionic/compulsive personality, recurrent Major Depression with suicide attempts, Meta-heroin dependence, in remission, served six years of ten year sentence for drug trafficking, Attica State Prison, limited psychotic potential

CIC - CLASSIFIED

Name: O'Connor, Jack

Rank: Lieutenant
Assignment: Science Officer

Personal Data:

DOB: 13/01/12

Born: New Dublin, Proxima Colony, Sector 679

Education: BS, Microbiology, UC Berkeley
MS, Astrophysiology, Stanford University
PhD, Xenophysiology, Oxford University

Military Career: None

Psychological Profile: IQ 221, mixed compulsive/schizoid personality, Post-traumatic stress disorder, secondary to xenomorph attack at age 14, necessitating massive cardiac and CNS synthetic reconstruction, strong potential for psychotic decompensation

CIC - CLASSIFIED

Name: McGuiness, Lora

Rank: Lieutenant
Assignment: Doctor

Personal Data:

DOB: 30/10/25

Born: Chicago, Illinois, USA, Earth

Education: BS, University of Chicago, Microbiology
MD, Johns Hopkins
Residency, Internal Medicine, Columbia University

Military Career: Air Force, Captain, honourably discharged

Psychological Profile: IQ 150, mixed compulsive/dependent/avoidant personality, no psychotic potential

USS Sheridan

USS Sheridan
Commissioned 2150, design based on AlphaOmega freighter design of 2130.
Multiple reconditioned hardware, especially landing apparatus.
Recommended decommissioning 2160.

MOM

Master Onboard Memory - Primary Fact File
—13th Generation - Artificial intelligence system
—Primary function: Total automation of all shipboard systems
—Cost: $10M

Note: Hardware configurations of other Sheridan mechanicals are grossly inferior to MOM.

Weapons System

As a terraforming vessel, the USS Sheridan is not equipped for primary combat. Individual weaponry is part of the basic equipment stored for the crew's use for individual protection, especially during extravehicular activity in unknown sectors.

Amenities

Long transit times mean that terraformers require leisure activities to allow relaxation and to optimise mission performance. The USS Sheridan has standard issue hardware for sustaining mind and body.

Plasmatech

The Level 4 Plasmatech installed on the Sheridan allows periodic rotation of desired food-stuffs, based on crew selection. After accumulation of interstellar organic materials during transit, biotransformation technology is utilised for food synthesis.

Reversi

Reversi has become a staple game of the 22nd century. Culturally related to such games of Earth's past as chess and Go, reversi satisfies the crew's need for cognitive focus and competition in a low-stakes environment.

CD systems

The popularity of CD technology has prospered since its introduction in the late 20th century.

Audio and video reproduction hardware and software are still the primary entertainment modes, with wetware technology having gone the way of the dodo after the Wet Wars of the 2090's.

Exoskeletons

Robotics technology accelerated rapidly in the late 21st century due to the declining numbers of available skilled workers around the world. An unfortunate result of continued viral incursions into the world populations, exoskeleton development was embraced wholeheartedly by many industries. Reconnoitering of terraforming sites remains a key use for exoskeletons, which amplify human senses and strength in a multitude of alien environments.

Aliens

Terran discovery of the xenomorphic alien race was accidental and, given our current knowledge about them, extremely unwelcome. Their planet (or star system) of origin is still unknown, as are many details of their basic physiology and function. Considered “ultimate killing machines” by those few who have survived Alien attacks, the xenomorphs apparently only defend their territory. Unfortunately, the size of that territory continues expanding, as they continue migration into our nearby solar systems.

Xenomorph physiology is extremely well adapted to feeding on any available lifeforms. Their corrosive saliva, armour-plated exoskeletons, and myochitinous strength pose formidable defensive challenges. Their insect-like life cycle of egg, “face hugger”, child, and adult poses humankind with a most difficult extermination problem.

The Mission

The USS Sheridan crew's mission is to land safely on B54c and investigate the SOS received from the mining company. Their mandate to aid the colony must take precedence over their desire to return home. Despite the protection afforded them by their exoskeletons, they recognise the risk inherent in investigating an unknown base camp. Ultimately, the crew must report back to CIC about the results of their investigation of B54c. And the Company expects their investments to come back alive and intact.

With the increasingly frequent military coups on Earth currently, the CIC cannot afford to lose any of their supplies. Ultimately, continued colonisation via terraforming is essential to the survival of the human race. Hericksen, Williams, O'Connor, and McGuiness truly do not know the significance of what they will find on B54c. They just want to get out alive.

The role of the player is to maneuver the crew through pre-landing preparations, the actual landing of the USS Sheridan, disembarkation preparations, and exploration of the mining colony. You will be required to use various equipment on and off the Sheridan, and to shift between different crew members, each of whom have different jobs. The crew will need to explore different areas of the colony, and utilise tools found there in order to complete their mission successfully. Keep moving! Do not linger.

The game has 3 "chapters", you should save your progress at the end of each one. The first chapter should be saved after you have obtained the landing coordinates for B54c, spoken with Captain Williams, and landed the Sheridan. The second chapter should be saved after the crew has gotten into the exoskeletons and before leaving the ship. The third chapter should be saved after you have located the unattached hand and before going through the force field.

Screens

The “Aliens” screens will allow you to move around the Sheridan, conversing with the crew, to relax using the amenities, and to perform necessary functions for the B54c mission of mercy.

In addition, the sub-screens provide important functions and information essential in playing the game. The Options screen allows you to save games, play reversi, and make new game settings. The Status screen is an integral part of the game, allowing you to know which essential items each crew member has.

Mouse controls

All game functions are controlled via your mouse. Moving your mouse will reposition the on-screen pointer. Click the left mouse button to select desired actions or items. In combat situations, move your mouse to position the 3D crosshairs on or next to your desired target and then press the right mouse button to activate your weapon.

Press the right mouse button while on the game screen to bring up the exist menu. The right mouse button will also discard highlighted items from the screen to bring up the exit menu. The right mouse button will also discard highlighted items from the Status inventory screen.

Reversi Controls

Access reversi via the Options screen. Reversi is a rewarding, but difficult game for the crew. As a player, you use your left mouse button to click on a vacant square next to the computer's opposing colour. Keep playing to perfect your technique. Should you win, you will gain access to extra information on the Space Net.

Interactive dialogue

During character conversations, point and click your left mouse button to choose one person's dialogue from a limited menu in the lower left corner of the screen.

Note: Space bar - Depressing the space bar will speed you through the animations in the game.

Hot spots

Hot spots are found throughout the game and allow you to navigate your character around the game environment. The hot spots will be found grouped around the outer edges of the screen image. Simply point and click your left mouse button.

Locations : Screen top: Change view/ Backup
Screen bottom: Turn round/Backup
Screen left: Turn left/Go left
Screen right: Turn right/Go right

In addition, certain hot spots will be located within the screen image. Examples are: Go to, Look, Use, Open, Take.

Essential Items

Essential items are those which are necessary for the successful completion of your mission. There are many items to be found both on the Sheridan and, once you land on B54c. Keep looking!

Examples : Passes: Red, green, gold

CDs: Raw CD (use for landing coordinates),
Music CDs (for leisure)

Also: X-scanner parts, lead pipe, Mech parts, Microchips,
Missiles, Spy robot

To use an item, click the window at the bottom right corner of your screen. Select a character, his/her inventory items become available. To select an item, highlight it, and then click Exit.

Note: You may need to look at more than one character's inventory to find the item you need.

Tips

1. Don't leave the ship without eating first.
2. Make sure you turn on the control panel at the MOM console.
3. Don't take too long to land the Sheridan. There's an asteroid belt only 3 sectors away!
4. Destroy any and all Alien lifeforms (including egg cases).
5. Different crew members have different functions. Only certain crew members can use certain essential items.
6. If you need to change an essential item from one crew member's inventory to another's, highlight that item with your left mouse button, then depress the right button, and drag the item to the left side of the screen. Superimpose it on the head of the crew member who needs it and release the right mouse button.
7. Save game frequently, as you will not get through in one try.

TECHNICAL SUPPORT

Should you experience any technical problems with this software, such as it failing to operate, please contact our Technical Services Department:

Address: Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Telephone: From inside the UK: 01444 239600
From outside the UK: {international code} +44 1444 239600

Fax: From inside the UK: 01444 248996
From outside the UK: {international code} +44 1444 248996

Hours of business: 09:30 to 13:00hrs and 14:00 to 16:30hrs Monday to Friday

We regret that we cannot offer game hints and tips, as the service is provided for technical difficulties only.

ALIENS™

Une aventure de bande dessinée

Guide de l'utilisateur

Table de Matières

Trame de l'histoire

L'espace est froid, sombre et silencieux. Peu d'individus se réjouissent à l'idée d'un long voyage dans les abysses intersidéraux, et rares sont ceux qui choisissent de travailler et de vivre dans l'espace.

En 2121, le Colonial Intelligence Command (services secrets coloniaux), utilisant les ressources combinées des sociétés industrialisées encore présentes sur terre, lança les premières missions de création d'espaces vitaux dans les abysses de l'espace. Leur rôle : transformer des mondes morts couverts de pierre et de glace en planètes fleurissantes, capables de prendre en charge les Terrans devant échapper à la pollution et à la surpopulation qui règnent sur terre. Ces espaces vitaux sont créés par injection dans l'environnement de bactéries lithophages, ce qui stimule la formation d'oxygène et crée la vie.

Il y eut peu de volontaires au départ, la conscription étant la norme. Avec le temps cependant, beaucoup choisirent de s'enrôler pour ce qui constitue ´« la plus grande gloire du CIC » . Voici l'histoire de quatre de ces individus.

2157. Le vaisseau USS Sheridan revient sur Terre après la dernière mission que lui a confiée le CIC. Le commandant de mission Hericksen, le capitaine Williams, l'expert scientifique O'Connor et le docteur McGuiness sont des vétérans chevronnés. Ils ont travaillé ensemble pendant des mois, créant la vie dans des mondes morts. Ils ne peuvent mener leur mission à bien que s'ils effectuent un travail d'équipe, ce qu'ils font en général de manière routinière, mais parfois les nerfs sont à vif et la colère éclate. Trois hommes et une femme... Ils sont en suspension cryogène depuis 200 jours lorsque le système de contrôle du Sheridan, le MOM, reçoit un SOS automatique de classe III. La source de celui-ci est la planète B54c. Le protocole CIC contraint les ´« fermiers de la boue » à répondre, qu'ils le veuillent ou non : le MOM les dégèle automatiquement à la réception du SOS.

La planète B54c est une colonie minière de classe 12 située dans le secteur Epsilon Barnard-234, près de la périphérie d'Alpha du Centaure. Gérée par moins de quarante humains, des robots et des créatures de synthèse, cette colonie est peu connue. Les appels à l'aide en provenance d'autres vaisseaux sont une chose, mais un SOS émis par une colonie peut signifier n'importe quoi, une épidémie, un problème environnemental, ou pire encore...

Même aussi près d'une colonie établie, l'espace est froid, sombre et silencieux... comme l'aiment les Aliens.

CLASSÉ SECRET - CIC

Nom : Hericksen, Prénom : Henry

Rang : Capitaine de corvette
Rôle : Commandant de mission

Données personnelles
Date de naissance : 20/04/23
Lieu de naissance : Cocoa Beach, Floride, Etats-Unis, Terre
Formation : Licence d'éducation physique, Université de Floride
Carrière militaire : Enrôlement dans l'armée américaine en 2145
Promu au rang de capitaine
Jugé en cour martiale, il perd son rang de capitaine en 2154 suite à sa lâcheté sur le champ de bataille lors de la campagne de Bételgeuse, pendant laquelle il a laissé périr une de ses troupes dans une attaque au xénomorphe.
Profil psychologique : QI de 115, personnalité à la fois narcissique et compulsive. Aucun potentiel psychotique.

CLASSÉ SECRET - CIC

Nom : Williams, Prénom : Mac

Rang : Capitaine
Rôle : Expert en pilotage

Données personnelles
Date de naissance : 21/03/21
Lieu de naissance : Bronx, New York, Etats-Unis, Terre
Formation : Licence d'aéronautique, Université de New York
Carrière militaire : Néant
Profil psychologique : QI de 125, personnalité à la fois compulsive et histrionique. Importante dépression récurrente avec tentatives de suicide. Dépendance à la méta-héroïne. A purgé six ans de détention à la prison d'état d'Attica pour trafic de drogue. A bénéficié d'une remise de peine de quatre ans. Potentiel psychotique limité.

CLASSÉ SECRET - CIC

Nom : O'Connor, Prénom : Jack

Rang : Lieutenant
Rôle : Expert scientifique

Données personnelles
Date de naissance : 18/01/12
Lieu de naissance : Nouvelle Dublin, Colonie de Proxima, Secteur 679
Formation : Licence de microbiologie, Université de Berkeley
Maîtrise d'astrophysiologie, Université de Stanford
Doctorat de xénophysiologie, Université d'Oxford
Carrière militaire : Néant
Profil psychologique : QI de 221, personnalité à la fois compulsive et schizoïde. Troubles liés au stress post-traumatique suite à une attaque au xénomorphe subie à l'âge de 14 ans et ayant nécessité une importante reconstruction synthétique du cœur et du système nerveux. Fort potentiel de décompensation psychotique.

CLASSÉ SECRET - CIC

Nom : McGuiness, Prénom : Lora

Rang : Lieutenant
Rôle : Docteur

Données personnelles
Date de naissance : 30/10/25
Lieu de naissance : Chicago, Illinois, Etats-Unis, Terre
Formation : Licence de microbiologie, Université de Chicago
Docteur en médecine, Johns Hopkins
Interne des hôpitaux, Université Columbia
Carrière militaire : Capitaine de l'armée de l'air, rendue à la vie civile
Profil psychologique : QI de 150, personnalité à la fois compulsive, dépendante et fuyante. Aucun potentiel psychotique.

L'USS Sheridan

Vaisseau USS Sheridan
Armé en 2150. Conception basée sur celle du cargo AlphaOmega de 2130.
Matériel révisé à plusieurs reprises, notamment le train d'atterrissage.
Mise hors service conseillée en 2160.

Le MOM

Master Onboard Memory (Mémoire maître à bord) - Fiche d'informations primaires
- Treizième génération. Système d'intelligence artificielle.
- Fonction primaire : Automatisation totale de tous les systèmes du vaisseau
- Coût : 10 millions de dollars

Remarque : Les configurations matérielles des autres systèmes d'automatisation Sheridan sont de loin inférieures à celles du MOM.

Armement

En tant que vaisseau utilisé pour la création d'espaces vitaux, l'USS Sheridan n'est pas équipé pour le combat primaire. Des armes individuelles font partie de l'équipement de base embarqué pour la protection personnelle des membres de l'équipage, notamment lors d'activités ayant lieu hors de l'appareil et dans des secteurs inconnus.

Distractions

Durant de longues périodes de transit, les créateurs d'espaces vitaux doivent pouvoir profiter d'activités de loisirs qui leur permettent de se détendre et d'optimiser leurs performances lors de leur mission. L'USS Sheridan est équipé de matériel standard destiné à répondre aux besoins du corps et de l'esprit.

Plasmatech

Le Plasmatech de niveau 4 installé sur le Sheridan permet une rotation périodique des aliments désirés, selon les choix effectués par l'équipage. Après l'accumulation de matériaux organiques interstellaires lors du transit, la technologie de la biotransformation est utilisée pour la synthèse des aliments.

Reversi

Reversi est devenu le jeu du XXIIe siècle par excellence. Culturellement lié aux anciens jeux terriens tels que les échecs et le jeu de go, il répond aux besoins de l'équipage en matière de mise au point cognitive et de compétition dans un environnement peu stimulant.

Systèmes CD

La popularité de la technologie du CD n'a cessé d'augmenter depuis son introduction à la fin du XXe siècle.
Le matériel et les logiciels de reproduction audio et vidéo restent les principaux moyens de divertissement, la technologie anti-pluie ayant disparu de la circulation après la Guerre de l'Anti-pluie qui a assombri les années 2090.

Les exosquelettes

La technologie de la robotique a prospéré rapidement à la fin du XXIe siècle suite au déficit de main d'œuvre qualifiée sur terre. Le développement des exosquelettes, résultat malheureux d'incursions virales répétées à la surface de la terre, a été très bien accueilli par de nombreuses industries. La reconnaissance des sites de création d'espaces vitaux reste une utilisation clé des exosquelettes, qui augmentent la force humaine et améliorent la performance des sens dans de nombreux environnements extraterrestres.

Les Aliens

La découverte par les Terrans de la race Alien xénomorphique fut accidentelle, et, si l'on en juge par nos connaissances actuelles, extrêmement malvenue. La planète (ou le système solaire) dont il sont originaires est encore inconnue, de même que de nombreux détails de leur physiologie et de leur rôle. Considérés comme des machines à tuer des plus efficaces par le peu d'individus ayant survécu à des attaques d'Aliens, les xénomorphes ne défendent apparemment que leur territoire. Malheureusement, la taille de ce territoire ne cesse de s'agrandir, en parallèle avec leurs migrations vers les systèmes solaires voisins du nôtre.

La physiologie xénomorphe leur permet de se nourrir sans aucun problème sur toutes les formes de vie. Leur salive corrosive, leur exosquelette blindé et leur force colossale offrent des défis défensifs formidables. Leur cycle de vie, semblable à celui d'un insecte (œuf, nouveau-né, enfant et adulte) confronte l'humanité à un problème d'extermination des plus difficiles.

La mission

La mission de l'équipage du vaisseau USS Sheridan est d'atterrir sans problème sur B54c et d'enquêter sur le SOS en provenance de l'exploitation minière. Aider la colonie doit passer avant le désir des membres de l'équipage de rentrer chez eux. Malgré la protection que leur offrent leurs exosquelettes, ils sont conscients du risque inhérent à une investigation menée dans un camp de base inconnu.

Au terme de la mission, l'équipage doit présenter au CIC un rapport sur les résultats de leur enquête. Le CIC souhaite que ses investissements, en matériel et en hommes, reviennent intacts.

Etant donné la fréquence et le nombre croissant de coups militaires perpétrés sur terre aujourd'hui, le CIC ne peut se permettre de perdre ni ses troupes ni son matériel. En outre, la colonisation permanente à travers la création d'espaces vitaux est essentielle à la survie de la race humaine. Hericksen, Williams, O'Connor et McGuiness ne savent pas vraiment ce que signifie ce qu'ils vont trouver sur B54c. Ils veulent juste s'en tirer vivants.

Le rôle du joueur est de manœuvrer l'équipage lors de la préparation de l'atterrissage, de l'atterrissage en lui-même, de la préparation du débarquement et de l'exploration de la colonie minière. Vous devrez utiliser des équipements variés à bord du vaisseau et à l'extérieur, et passer d'un membre de l'équipage à l'autre, chacun ayant un travail différent. L'équipage devra explorer différentes zones de la colonie et utiliser des outils trouvés sur place pour mener à bien sa mission. Avancez ! Ne vous attardez pas.

Le jeu est composé de trois ´«chapitres«ª. Nous vous conseillons d'effectuer un enregistrement à la fin de chaque chapitre. Le premier chapitre doit être enregistré après que vous ayez obtenu les coordonnées d'atterrissage, parlé au capitaine Williams et posé le vaisseau. Le deuxième chapitre doit être enregistré après que l'équipage ait revêtu les exosquelettes et avant qu'il ne quitte le vaisseau. Le troisième chapitre doit être enregistré après que vous ayez localisé la main tranchée et avant de traverser le champ magnétique.

Ecrans

Les écrans vous permettent de vous déplacer à bord du Sheridan, de parler avec l'équipage, de vous détendre en utilisant les possibilités de divertissement et d'effectuer les fonctions nécessaires à la mission d'urgence B54c.

En outre, les écrans secondaires offrent des fonctions importantes et des informations essentielles au jeu. L'écran Options vous permet d'enregistrer les jeux, de jouer au Reversi et d'établir de nouveaux paramètres de jeu. L'écran Status (Etat) fait partie intégrante du jeu et vous permet de savoir quels éléments essentiels sont en la possession de chacun des membres de l'équipage.

Utilisation de la souris

Toutes les fonctions du jeu sont contrôlées par la souris. Lorsque vous déplacez votre souris, vous repositionnez le pointeur apparaissant à l'écran. Cliquez sur le bouton gauche pour sélectionner les actions ou les éléments désirés. Dans des situations de combat, déplacez la souris afin de positionner le curseur à réticule 3D sur ou près de la cible désirée puis appuyez sur le bouton droit pour activer votre arme.

Appuyez sur le bouton droit pour visualiser le menu Exit (Quitter). A l'aide de ce bouton, vous pouvez aussi effacer les éléments sélectionnés à l'écran afin de visualiser le menu Exit (Quitter). Vous pouvez aussi effacer les éléments sélectionnés de l'écran d'inventaire Status (Etat).

Accès à Reversi

Vous accédez à Reversi par l'écran Options. Reversi est un jeu gratifiant pour l'équipage, mais c'est aussi un jeu difficile. En tant que joueur, utilisez le bouton gauche de la souris pour cliquer sur un carré vide situé près de la couleur utilisée par l'ordinateur. Jouez souvent, afin de perfectionner votre technique. Si vous gagnez, vous accéderez à des renseignements supplémentaires sur le Réseau spatial.

Dialogue interactif

Lors de conversations entre les personnages, vous pouvez cliquer avec le bouton gauche de la souris dans un menu situé en bas à gauche de l'écran pour choisir le dialogue d'un personnage.

Remarque : Barre d'espacement - En relâchant la barre d'espacement, vous accélérez votre déplacement à travers les animations du jeu.

Points dynamiques

Le jeu contient de nombreux points dynamiques, qui vous permettent de déplacer votre personnage à travers son environnement. Ces points sont groupés autour des bords extérieurs de l'image figurant à l'écran. Il vous suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche de la souris.

Emplacements : Haut de l'écran : Change view (Modifier l'affichage) / Backup (Sauvegarder)

Bas de l'écran : Turn round (Se retourner) / Backup (Sauvegarder)

Gauche de l'écran : Turn left (Tourner à gauche) / Go left (Aller à gauche)

Droite de l'écran : Turn right (Tourner à droite) / Go right (Aller à droite)

En outre, certains points dynamiques se trouvent au sein de l'image, comme Go to (Aller à), Look (Regarder), Use (Utiliser), Open (Ouvrir) et Take (Prendre).

Eléments essentiels

Les éléments essentiels sont les éléments nécessaires à la réussite de votre mission. Ces éléments se trouvent à bord du Sheridan et sur B54c. Regardez bien autour de vous...

Exemples :

Laissez-passer : Rouge, vert, or

CD : CD brut (utilisé pour les coordonnées d'atterrissage)
CD musicaux (pour les loisirs)

Et aussi : Composantes de scanner, tuyau de plomb, pièces mécaniques, puces électroniques, missiles, robot espion

Pour utiliser un élément, cliquez sur la fenêtre située en bas à droite de votre écran. Sélectionnez un personnage, ses éléments essentiels deviennent alors disponibles. Pour sélectionner un élément, mettez-le en surbrillance, puis cliquez sur Exit (Quitter).

Remarque : Il peut être nécessaire de passer en revue les éléments essentiels de plusieurs personnages pour trouver l'élément dont vous avez besoin.

Conseils

1. Ne quittez pas le vaisseau sans avoir mangé.
2. Vérifiez que vous activez le panneau de configuration sur la console MOM.
3. Faites vite lors de l'atterrissage du Sheridan : une ceinture d'astéroïdes se trouve à trois secteurs de là.
4. Détruisez toutes les formes de vie Alien, y compris les entités dans lesquelles se trouvent les œufs.
5. Les membres de l'équipage ont des fonctions différentes. Seuls certains d'entre eux peuvent utiliser certains éléments essentiels.
6. Si vous devez faire passer un élément essentiel d'un membre de l'équipage à un autre, mettez cet élément en surbrillance à l'aide du bouton gauche de la souris, puis relâchez le bouton droit et faites glisser l'élément vers la partie gauche de l'écran. Placez-le sur la tête du membre d'équipage qui en a besoin et relâchez le bouton droit.
7. Enregistrez le jeu fréquemment, car vous ne parviendrez pas à la fin en une seule fois.

SUPPORT TECHNIQUE

En cas de problèmes ou de non-fonctionnement du logiciel, n'hésitez pas à contacter notre service technique :

Adresse : Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Téléphone : + 44 1444 239600

Télécopie : + 44 1444 248996

Heures d'ouverture: de 09h30 à 13h00 et de 14h00 à 16h30 du lundi au vendredi.

Nous regrettons ne pouvoir vous proposer les conseils et astuces du jeu étant donné que ce service ne traîte que des problèmes techniques.

ALIENS™

Ein Comicbuch-Abenteuer

Spielanleitung

Inhaltsverzeichnis

Handlung

Das All ist kalt, dunkel, geräuschlos. Nur wenige freuen sich auf einen langen Aufenthalt im Weltall. Es sind ganz besondere Menschen, die dort arbeiten und leben wollen.

Im Jahre 2121 startete das Koloniale Geheimdienstkommando unter Aufwendung der gesamten Ressourcen der übriggebliebenen Industrienationen der Erde seine ersten Missionen ins All, die dazu dienten, neuen Lebensraum zu erschließen. Der Auftrag: Tote Welten aus Felsgestein und Eis in fruchtbare Planeten zu verwandeln, auf denen Terraner leben können, die vor der Verschmutzung und der Überbevölkerung auf der Erde flüchten müssen. Indem man lithophagische Bakterien ins Erdreich des Planeten spritzt, wird die Sauerstoffproduktion angeregt und schließlich Leben geschaffen.

Am Anfang gab es nur wenige Freiwillige, da man in der Regel einberufen wurde. Jedoch schon bald meldeten sich viele, um für den “großen Ruhm des CIC” tätig zu sein. Diese Geschichte erzählt von vier solchen Menschen.

2157 - Die USS Sherridan kommt von ihrer letzten CIC-Mission zur Erde zurück. Missions-Commander Hericksen, Captain Williams, Science Officer O’Connor und Doctor McGuiness sind erfahrene Veteranen. Monatelang haben sie nun schon eng zusammengearbeitet und in toten Welten Leben geschaffen. Eine Mission kann nur erfolgreich sein, wenn man als Team zusammenarbeitet. Sie machen das routinemäßig, doch manchmal kommt es zu Spannungen und emotionalen Ausbrüchen. Drei Männer, eine Frau. 200 Tage lang waren sie schon unter kryonischer Aussetzung, als MOM, das Kontrollsystem der Sherridan einen automatischen SOS-Ruf der Klasse III erhält. Der Herkunftsort: Planet B54c. Das CIC Protokoll schreibt vor, daß die Weltraumreisenden reagieren müssen, ob sie wollen oder nicht. Als Antwort auf den SOS-Ruf taut MOM sie automatisch auf.

Planet B54c ist eine Minenkolonie der Klasse 12 im Epsilon Sektor Barnard-234, nahe der Peripherie Alpha Centauris. Mit einer Population von weniger als 40 Menschen, ein paar Robotern und Synthetics ist die Kolonie eine unbekannte Größe. SOS-Rufe von anderen Raumschiffen sind eine Sache, doch ein SOS von einer Kolonie kann alles bedeuten - eine Epidemie, eine Umweltkatastrophe, alles.

Selbst so nahe bei einer besiedelten Kolonie ist das All kalt, dunkel, geräuschlos - so wie Aliens es mögen.

CIC-GEHEIMAKTE

Name: Hericksen, Henry

Rang: Oberstleutnant
Auftrag: Missionsleiter

Angaben zur Person:
Geburtstag: 20.04.23
Geburtsort: Cocoa Beach, Florida, USA, Erde
Ausbildung: Diplom-Sportler, Universität von Florida
Militärische Laufbahn: Verpflichtung zur US-Armee 2145
Erreichte den Rang Hauptmann

Kam vor ein Kriegsgericht, 2154 seines Ranges enthoben. Feigheit vor dem Feinde im Betalgeuse Feldzug, ließ einen Kameraden zurück, der im Angriff der Xenomorphen starb.

Psychologisches Gutachten: IQ 115, gemischt narzistische-zwanghafte Persönlichkeitsstruktur, kein psychotisches Potential

CIC-GEHEIMAKTE

Name: Williams, Mac

Rang: Hauptmann
Auftrag: Flugspezialist

Angaben zur Person:
Geburtstag: 21.03.21
Geburtsort: Bronx, New York, USA, Erde
Ausbildung: Diplom-Wissenschaftler, Aeronautik, City College von New York
Militärische Laufbahn: keine

Psychologisches Gutachten: IQ 125, gemischt theatralische-zwanghafte Persönlichkeit, wiederkehrende schwere Depression mit Selbstmordversuchen, Meta-Heroin-Abhängigkeit, Entzug erfolgreich, verbüßte sechs Jahre seiner zehnjährigen Strafe wegen Drogenhandels im Attica State Prison, begrenztes psychotisches Potential

CIC-GEHEIMAKTE

Name: O'Connor, Jack

Rang: Leutnant
Auftrag: Wissenschaftsoffizier

Angaben zur Person:
Geburtstag: 13.01.12
Geburtsort: New Dublin, Proxima Colony, Sector 679

Ausbildung: Diplomwissenschaftler, Mikrobiologie, Universität von Berkeley
Dr. med., Astrophysiologie, Stanford Universität
Dr. Phil., Xenophysiologie, Oxford Universität

Militärische Laufbahn: keine

Psychologisches Gutachten: IQ 221, gemischt zwanghafte-schizoide Persönlichkeit, Posttraumatische Funktionsstörung, nach dem Angriff der Xenomorphen im Alter von 14 Jahren, erforderte umfassende synthetische Nachbildung des Herzens und des Zentralnervensystems, ausgeprägtes Potential für psychotische Dekompensation

CIC-GEHEIMAKTE

Name: McGuiness, Lora

Rang: Leutnant
Auftrag: Schiffsarzt

Angaben zur Person:
Geburtstag: 30.10.25
Geburtsort: Chicago, Illinois, USA, Erde

Ausbildung: Diplom-Wissenschaftler, Mikrobiologie Universität von Chicago
Dr. med., Johns Hopkins Universität
Assistenzzeit im Krankenhaus, innere Medizin,
Columbia Universität

Militärische Laufbahn: Luftwaffe, Hauptmann, ehrenhaft entlassen

Psychologisches Gutachten: IQ 150, gemischt zwanghafte-abhängige-konfliktscheue Persönlichkeit, kein psychotisches Potential

USS Sheridan

USS Sheridan

Inbetriebnahme 2150, Design basiert auf dem AlphaOmega
Frachtschiffdesign von 2130.
Mehrfach überarbeitetes Baumuster, insbesondere der Landeapparate.
Empfohlene Außerbetriebsetzung 2160.

MOM

Master Onboard Memory - Primary Fact File
- 13. Generation - Künstliche-Intelligenz-System
- Hauptfunktion: Vollautomatisierung aller Bordsysteme
- Kosten: 10 Millionen $

Anmerkung: MOM regelt im Ernstfall die übrigen Systeme der Sheridan.

Waffensysteme

Als lebensraumerschließendes Raumschiff ist die Sheridan nicht in erster Linie für Kampfhandlungen ausgerüstet. Eine individuelle Bewaffnung ist Teil der Grundausstattung, die zur Benutzung durch die Besatzung zum individuellen Schutz mitgeführt wird, insbesondere für Aktivitäten außerhalb des Raumschiffs in unbekannten Sektoren.

Spezielle Einrichtungen

Lange Wegstrecken bedeuten, daß die Terraformer Freizeitaktivitäten brauchen, damit sie sich erholen und optimale Leistungen bei ihrer Mission erzielen können. Die USS Sheridan hat Standardsysteme, um Geist und Körper zu trainieren.

Plasmatech

Die Level-4-Plasmatech, die auf der Sheridan installiert ist, ermöglicht den regelmäßigen Austausch ausgewählter Nahrungsmittel, je nachdem, was die Besatzung bevorzugt. Nach der Ansammlung von interstellaren organischen Materialien während der Reise werden Bioumwandlungstechnologien zur Nahrungsmittelsynthese genutzt.

Reversi

Reversi ist eines der wichtigsten Spiele des 22. Jahrhunderts geworden. Kulturell verwandt mit Spielen wie Schach und Go aus der Erdvergangenheit, befriedigt Reversi das Verlangen der Besatzung nach kognitiver Konzentration und geistigem Wettbewerb in einer abwechslungsarmen Umgebung.

CD-Systeme

Die Popularität der CD-Technologie florierte seit ihrer Einführung am Ende des 20. Jahrhunderts.

Audio- und Videowiedergabegeräte und entsprechende Software sind immer noch die bevorzugten Anwendungsgebiete, nachdem die Fluitivtechnologie nach den Fluitivkriegen in den 2090er Jahren abgelöst wurde.

Exoskelette

Im späten 21. Jahrhundert machte die Robotertechnologie riesige Fortschritte, da die Zahl der auf der Welt verfügbaren ausgebildeten Arbeitskräfte zurückging. Ein unerfreuliches Resultat des Virusbefalls der Erdbevölkerung war, daß die Entwicklung von Exoskeletten durch viele Industriezweige uneingeschränkt begrüßt wurde. Das Auskundschaften möglicher Siedlungsgebiete bleibt das Hauptanwendungsgebiet der Exoskelette, die die menschlichen Sinne und die menschliche Stärke in vielen außerirdischen Umgebungen verstärken.

Aliens

Die Entdeckung der xenomorphen Alienrasse war zufällig und nach unserem jetzigen Wissensstand äußerst unerwünscht. Ihr Ursprungsplanet (oder Ursprungssternensystem) ist nach wie vor unbekannt, genauso wie viele Einzelheiten über ihre grundsätzliche Physiologie und Funktion. Die wenigen, die einen Angriff der Aliens überlebt haben, bezeichnen sie als die îultimativen Tötungsmaschinenî, obwohl die Xenomorphen offensichtlich nur ihr Territorium verteidigen. Unglücklicherweise dehnt sich dieses Territorium weiterhin aus, da sie die Wanderung in unser nahegelegenes Sonnensystem fortsetzen.

Die Physiologie der Xenomorphen ist extrem gut angepaßt, um sich von allen zur Verfügung stehenden Lebensformen zu ernähren. Ihr ätzender Speichel, ihre gepanzerten Exoskelette und ihre übermenschliche Kraft ermöglichen es ihnen, sich vorzüglich zu verteidigen. Ihr insektengleicher Lebenszyklus vom Ei über den 'Gesichtsklammerer' zum Kind und schließlich zum Erwachsenen stellt für die Menschheit ein äußerst schwieriges Problem dar, sie auszurotten.

Die Mission

Die Mission der Besatzung der USS Sheridan ist es, sicher auf dem B54c zu landen und dem SOS-Ruf nachzugehen, den sie von der Minenfabrik erhalten haben. Ihre Aufgabe, der Kolonie zur Hilfe zu kommen, hat Vorrang vor ihrem Wunsch, nach Hause zurückzukehren. Trotz des Schutzes durch ihre Exosekelette sind sie sich über das Risiko im klaren, ein unbekanntes Basiscamp auszukundschaften..

Schließlich muß die Besatzung dem CIC über die Ergebnisse ihrer Untersuchung von B54c Bericht erstatten. Und das CIC erwartet auch, daß ihre ìInvestitionenî lebendig und heil wieder zurückkehren.

Bei den derzeit immer häufiger vorkommenden Militärputschs auf der Erde kann es sich das CIC nicht leisten, etwas von ihren Beständen zu verlieren. Langfristig ist eine Fortsetzung der Kolonisation durch Lebensraumerschließungen unerläßlich für das Überleben der Menschheit. Hericksen, Williams, O'Connor und McGuiness haben keine Ahnung, was sie auf B54c erwartet. Sie wollen das Ganze nur überleben.

Die Aufgabe des Spielers ist es, die Besatzung durch alle Vorgänge hindurch zu steuern: die Landungsvorbereitungen, die Landung der USS Sheridan, die Vorbereitungen vor Verlassen des Raumschiffs und die Erkundung der Minenkolonie. Sie müssen dazu verschiedene Geräte auf und außerhalb der Sheridan benutzen und zwischen den einzelnen Besatzungsmitgliedern, die alle verschiedene Aufgaben haben, wechseln. Die Besatzung muß verschiedene Abschnitte der Kolonie erforschen und Werkzeuge, die dort zu finden sind, in sinnvoller Reihenfolge benutzen, um die Mission erfolgreich durchzuführen. Verweilen Sie nicht zu lange, sondern handeln Sie zügig!

Das Spiel hat drei Abschnitte und am Ende jedes Abschnitts sollten Sie Ihre Fortschritte speichern. Der erste Abschnitt sollte gespeichert werden, nachdem Sie die Landekoordinaten für den Planeten B54c erhalten haben, mit Captain Williams gesprochen und die Sheridan gelandet haben. Der zweite Abschnitt sollte gespeichert werden, nachdem die Besatzung die Exoskelette angelegt hat, bevor sie das Raumschiff verläßt. Der dritte Abschnitt sollte gespeichert werden, nachdem Sie den Standort der Abgetrennten Hand ausgemacht haben, und bevor Sie durch das Kraftfeld gehen.

Screens

In den 'Aliens'-Screens können Sie sich frei auf der Sheridan bewegen, mit den Mitgliedern der Besatzung sprechen, die Freizeiteinrichtungen in Anspruch nehmen, um auszuspannen, und die notwendigen Funktionen für die B54c - Hilfsmission ausführen.

Darüber hinaus finden sich in den Sub-Screens wichtige Funktionen und Informationen, die man für das Spiel benötigt. Die Options-Screen ermöglicht es, Spiele zu speichern, Reversi zu spielen und die Spielbedingungen zu verändern. Die Status-Screen als wichtigster Teil des Spiels gibt Ihnen Aufschluß darüber, welche notwendigen Gegenstände die jeweiligen Besatzungsmitglieder mit sich führen.

Benutzung der Maus

Alle Spielfunktionen werden mit der Maus gesteuert. Wenn Sie Ihre Maus bewegen, positioniert diese den Pointer auf dem Bildschirm. Um eine gewünschte Aktion oder einen gewünschten Gegenstand auszuwählen, drücken Sie auf die linke Maustaste. In Gefechtsituationen bewegen Sie die Maus zur Positionierung des 3D-Fadenkreuzes auf das nächste oder das gewünschte Zielobjekt, und drücken Sie dann die rechte Maustaste, um Ihre Waffe zu aktivieren.

Um ins Exit-Menü zu gelangen, drücken Sie die rechte Maustaste, während Sie sich in den Spiel-Screens befinden. Die rechte Maustaste bricht ebenso die Auswahl von den auf dem Bildschirm gekennzeichneten Gegenständen ab und aktiviert das Exit-Menü. Ebenso bricht die rechte Maustaste die Auswahl gekennzeichneter Gegenstände im Status-Bestandsaufnahme-Screen ab.

Kontrollmöglichkeiten für Reversi

Reversi läßt sich mit Hilfe des Optionen-Screens aufrufen. Reversi ist für die Besatzung ein lohnenswertes, doch schwieriges Spiel. Als Spieler benutzen Sie die linke Maustaste, um auf ein freies Feld zu klicken, das an eine gegnerische Spielfarbe des Computers angrenzt. Spielen Sie eine Zeitlang, um Ihre Spieltechnik zu perfektionieren. Sollten Sie gewinnen, bekommen Sie Zugang zu weiteren Informationen im Space Net.

Interaktiver Dialog

Bei Gesprächen zwischen den Besatzungsmitgliedern wählen Sie den gewünschten Gesprächsstoff für die jeweilige Person aus einem begrenzten Menü in der unteren linken Ecke des Bildschirms aus, und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.

Anmerkung: Leertaste - das Drücken der Leertaste beschleunigt die Animationen im Spiel.

Hot Spots

Hot Spots gibt es im gesamten Spiels und diese erlauben es Ihnen, Ihren Darsteller in der Spielumgebung zu navigieren. Die Hot Spots sind an den äußeren Rändern des Bildschirms gruppiert. Wählen Sie einfach aus, und drücken Sie die linke Maustaste.

Positionen:

Oberer Bildschirmrand: Ansicht ändern/ Rückzug (Change View/ Backup)

Unterer Bildschirmrand: Umdrehen/ Rückzug (Turn round/ Backup)

Linker Bildschirmrand: Linksdrehung / nach links gehen (Turn left/ Go left)

Rechter Bildschirmrand: Rechtsdrehung/ nach rechts gehen (Turnright/ Go right)

Zusätzlich sind einige Hot Spots in den Szenenbildern selbst angeordnet. Beispiele sind: Gehen Sie, Schauen Sie, Benutzen Sie, ÷ffnen Sie, Nehmen Sie (Go to, Look, Use, Open, Take)

Notwendige Gegenstände

Notwendige Gegenstände sind solche, die für die erfolgreiche Ausführung Ihrer Mission unentbehrlich sind. Sowohl auf der Sheridan als auch nach Ihrer Landung auf B54c gibt es viele Gegenstände zu entdecken. Halten Sie die Augen auf !

Beispiele: Pässe: rot grün, gold
CDs: Roh-CD (für die Landekoordinaten zu benutzen)
Musik-CDs (zur Unterhaltung)

Ebenso: X-Scanner-Bauteile, Bleirohr, mechanische Bauteile, Mikrochips, Geschosse, Spionageroboter

Um einen Gegenstand zu benutzen, klicken Sie auf das Fenster in der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms. Wählen Sie einen Darsteller aus und dessen Gegenstände werden verfügbar. Um einen der Gegenstände auszuwählen, invertieren Sie ihn und klicken Sie auf Exit.

Anmerkung: Es kann sein, daß Sie die Besitztümer verschiedener Darsteller überprüfen müssen, bevor Sie den benötigten Gegenstand finden.

Tips

1. Verlassen Sie nicht das Schiff, ohne vorher etwas gegessen zu haben.
2. Stellen Sie sicher, daß das Schaltpult der MOM-Konsole eingeschaltet ist.
3. Verwenden Sie nicht zuviel Zeit zur Landung der Sheridan. Ein Asteroidengürtel ist nur 3 Sektoren weit entfernt !
4. Vernichten Sie alle Alien-Lebensformen (inklusive der Eibehältnisse).
5. Verschiedene Besatzungsmitglieder haben verschiedene Aufgaben. Nur bestimmte Besatzungsmitglieder können bestimmte notwendige Gegenstände benutzen.
6. Falls Sie einen notwendigen Gegenstand von einem Besatzungsmitglied zu einem anderen Besatzungsmitglied austauschen wollen, invertieren Sie diesen Gegenstand mit der linken Maustaste, dann halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und ziehen den Gegenstand auf die linke Seite des Bildschirms. Lassen Sie den Gegenstand mit dem Kopf des Besatzungsmitgliedes, welches den Gegenstand benötigt, überlappen und lassen Sie die rechte Maustaste los.
7. Speichern Sie das Spiel häufig, da Sie es nicht mit einem Versuch zu Ende spielen können.

Kundendienst

Falls bei dieser Software technische Probleme, wie z. B. Funktionsstörungen auftreten, setzen Sie sich bitte mit unserem Kundendienst in Verbindung:

Adresse: Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ, England.

Telefon: 44 1444 239600

Fax: 44 1444 248996

Geschäftsstunden: Montag bis Freitag von 09.30 bis 13.00 Uhr und 14.00 bis 16.30 Uhr.

Der Kundendienst ist nur für technische Probleme eingerichtet. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Hinweise und Spieltips geben können.

MINDSCAPE
ENTERTAINMENT

Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9TQ.

MU260248